

Penggunaan Permainan Kartu Gebrak (Karak) untuk Evaluasi Pembelajaran Fisika

Jovi Yuzzer Budiman¹, Debora Natalia Sudjito^{1,*}, Giner Maslebu²

¹Jurusan Pendidikan Fisika

²Jurusan Fisika

Fakultas Sains dan Matematika, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Jawa Tengah 50711

* email korespondensi: debora.natalia@staff.uksw.edu

ABSTRAK

Rendahnya prestasi belajar yang diraih oleh peserta didik pada pembelajaran fisika bisa jadi dipengaruhi oleh kondisi psikis peserta didik saat mengerjakan evaluasi. Peserta didik cenderung merasa takut, tertekan, atau merasa materi yang dievaluasi terlalu sulit yang berdampak pada pengerjaan evaluasi yang tidak maksimal. Permainan karak dalam penelitian ini merupakan permainan kartu yang mengadopsi permainan kartu gebrakan yang diintegrasikan dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai metode evaluasi untuk menciptakan suasana evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini menyelidiki bagaimana desain media permainan karak agar dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan serta bagaimana efektivitas media permainan karak sebagai media evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Responden penelitian ini adalah 20 mahasiswa Fisika dan Pendidikan Fisika tingkat pertama. Berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi, kuesioner, dan rekapitulasi nilai responden, dapat disimpulkan bahwa permainan karak efektif digunakan untuk evaluasi pembelajaran yang menyenangkan, dapat menunjukkan konsep-konsep yang sudah maupun belum dipahami oleh peserta didik, namun kurang rileks bagi peserta didik. Metode evaluasi permainan karak yang telah mendapatkan penilaian memuaskan dalam hal “menyenangkan” tetapi tetap saja menghasilkan nilai kognitif dari hasil evaluasi yang kurang memuaskan. Jadi sebaik apapun metode evaluasi yang dilakukan tetapi tidak didukung dengan keberhasilan proses pembelajaran, maka hasil yang didapatkan akan tetap kurang memuaskan.

Kata-kata kunci: evaluasi pembelajaran; menyenangkan; permainan kartu